



# Fiche pratique

## Le code morse

**Type d'activité** : exercice / jeu / team building

**Thématique traitée** : communication, cohésion, collaboration, courbe de progression, méthode itérative

**Durée** : Explication - 5 minutes / Déroulement : entre 10 et 30 minutes

**Nombre de participants** : minimum 3, maximum 24

**Accessoires nécessaires** :

- Des feuilles
- Des marqueurs
- Des fiches « nombres » à préparer à l'avance

### Installation et déroulement

Étape 1 : chaque groupe s'installe debout, en file indienne (chaque membre derrière l'autre).

Étape 2 : on remet à la personne en tête de file une feuille et un marqueur (ou un carnet, ou un bloc de post-its).

Étape 3 : on explique les règles du jeu (ici on va expliquer la variante collaborative) :

- Les participants n'ont pas le droit de se retourner et de regarder en arrière ;
- Les participants n'ont pas le droit de parler durant les phases « transmission » ;
- L'animateur montre un carton sur lequel est inscrit un « nombre » (à 1, 2 ou 3 chiffres) à la personne en queue de file ;
- Cette personne va devoir communiquer ce nombre à la personne devant elle en utilisant le code morse, c'est à dire en tapotant doucement l'épaule de la personne. Pour coder « 25 » par exemple, elle peut taper deux fois à l'épaule gauche, puis cinq fois à l'épaule droite ;
- Une fois que la personne a reçu le code, elle le transmet à la personne devant elle, et ainsi de suite ;
- Lorsque la personne en tête de file reçoit le code, elle l'inscrit sur son carton. Si le code est juste, l'équipe gagne un point ;
- On recommence avec un autre nombre.

Étape 4 : on lance une première série de trois nombres pour que le groupe comprenne bien les règles.

Étape 5 : après trois transmissions, l'équipe dispose d'une ou de deux minutes pour parler « stratégie ». Les membres doivent améliorer leur méthode, identifier ce qui

les retarde ou provoque des erreurs, voire même changer l'ordre dans lequel ils se tiennent debout..

Étape 6 : le jeu continue ainsi : trois transmissions, une phase de discussion et ainsi de suite. Lorsque le groupe devient infaillible, on leur propose de « chronométrer » et d'essayer à chaque fois de battre leurs records.

### **Les twists**

Voici quelques petits « bonus » si tu veux créer de la surprise et rendre le jeu plus excitant :

- Annonce au début du jeu qu'il y'aura des nombres soit à un ou deux chiffres, puis surprendre quand-même avec un nombre à trois chiffres ;
- Habitue le groupe à des nombres sans « zéro » puis introduis-le au moment où ils pensent avoir bien maîtrisé la méthode ;
- Fais un même nombre deux fois consécutives (fous rires garantis)

### **Le debrief**

Voici les questions à poser lors du debrief :

- Comment avez-vous trouvé l'exercice ?
- Qu'est-ce qui était difficile ?
- Comment avez-vous fait pour trouver des solutions ?
- Que pensez-vous de votre méthode pour améliorer la stratégie de communication ?
- À quoi nous renvoie cet exercice s'il était la métaphore de ce qui se passe dans la vraie vie ?

Ce que l'exercice essaie d'apprendre :

- Dans la vie réelle et notamment en milieu professionnel, on transmet souvent des messages les uns aux les autres en formant des « chaînes » ;
- Il est important que tous les membres du groupe soient au courant des « codes » selon lesquels sont transmis ces messages, pour qu'ils puissent les décoder ;
- Pour qu'un code de communication soit efficace, il faut qu'il réponde à trois critères : simple, facile à retenir, connu par tous ;
- Un bon code de communication doit aussi être capable d'évoluer pour s'adapter aux besoins et aux limites de chacun. Si quelqu'un ne sait pas utiliser les emails, on ne peut pas s'obstiner à lui en envoyer puis à s'énerver parce qu'il ne reçoit pas l'information ;
- L'importance du feedback, la communication doit toujours marcher dans les deux sens, ainsi, une personne qui reçoit un message doit avoir le moyen de confirmer réception ou de demander une reformulation ;
- L'exercice permet aussi de mettre le spot sur la collaboration ; plus on s'écoute, plus on trouve des méthodes originales adaptées à toutes les situations. Très souvent, l'un de nous a une solution à laquelle les autres n'ont pas pensé. Si on prend le temps d'écouter tout le monde, on peut anticiper sur tous les cas de figure.

Les variantes

**La variante compétitive** : si tu as plus que 10 joueurs, il faut diviser le groupe en deux sous-groupes qui font la course (le premier à écrire le nombre correctement a gagné, s'il se trompe, les autres ont la chance de continuer). Si tu as plus que 20 personnes, forme trois groupes, avec un maximum de 3 groupes de 8 (au-delà de 24 personnes, ça devient dur à gérer).

**Les rotations** : après chaque transmission, la personne en tête de file va au fonds et ainsi de suite. Cette variante s'accompagne de la règle « le groupe n'a pas le droit de changer la disposition de ses membres ». Cette variante a un avantage et un inconvénient exploitables durant le debrief. L'inconvénient c'est que la ligne bouge constamment et on ne peut donc pas utiliser les ressources du groupe de manière stratégique (les groupes ont, par exemple, tendance à place la personne la plus précise en queue de file pour être sûrs de l'exactitude du nombre transmis). L'avantage est que chaque personne développe continuellement sa façon de communiquer avec la personne devant et derrière elle, ce qui facilite les choses.

**Les mots** : on peut remplacer les nombres par des mots simples à trois ou quatre lettres. Les participants devront imaginer une méthode originale pour les coder sans les dessiner sur le dos des personnes. (Par exemple : pour les 6 voyelles on associe les chiffres de 1 à 6...etc)



Cette fiche a été élaborée par le site Supers Animateurs  
Retrouve d'autres fiches ainsi que plein de ressources sur notre  
site : [superanimateurs.com](http://superanimateurs.com)

Tu souhaites devenir Super Animateur ? Télécharge l'eBook gratuit  
« [Les 10 Super Pouvoirs du Super Animateur](#) »

Rejoignez nous sur la page facebook : [facebook.com/superanimateur](https://facebook.com/superanimateur)  
Pour toute question ou demande : [contact@superanimateurs.com](mailto:contact@superanimateurs.com)